Voyage dans les Limbes

Par Leo Touroult aka Yggdrasil Vanaheim

Relecture : Clotilde Thiennot et Yggdrasil Vanaheim

Playtests : Sallazar
Namron le Barbu



Illustration de couverture realisee par Merry
Logo realise par Namron le Barbu

Je tiens à remercier
Tous ceux qui m'ont soutenu de près ou de loin dans cette entreprise,
Plus particulièrement Clotilde qui s'est occupée de la relecture,
Albatur, Namron le Barbu et Sallazar,
qui ont bien voulu playtester cette aventure dont vous êtes le héros
Enfin, les membres de mon groupe de créateurs de sagas mp3 et,
Mes amis et ma famille pour leur soutien.

Touroult Léo



Règles

Pour pouvoir jouer l'aventure dont vous êtes le héros que vous êtes en train de commencer à lire, vous allez avoir besoin de quelques règles, qui vont vous être expliquées ici.
Dans cette Aventure, vous n'aurez que deux choses à gérer et retenir :
Votre score de Déséquilibre, ainsi que les codes qui vous seront donnés au cours de l'aventure qui pourront être notés sur votre feuille de personnage.

Déséquilibre (mental et psychique) :
Lorsque l'aventure commence, votre score en déséquilibre est égal à 0. Suivant les actions que vous accomplirez, il se peut que vous en accumuliez. *Vous ne pouvez en aucun cas perdre des points de Déséquilibre, seulement en gagner.*

Les codes :
Au cours de votre lecture, il vous sera normalement donné des codes sous forme de mots. Il arrivera qu'on vous donne par plusieurs fois le même code, inscrivez-le une seule fois, en avoir plusieurs identiques ne devrait rien changer. Les codes accumulés vous permettrons d'accéder à certains paragraphes ou bien vous empêcheront d'accéder à d'autres, parfois en votre faveur, parfois en votre défaveur.

Rendez-vous au 1.

1

Lentement, vous émergez de ce qui pourrait être un semblant de sommeil. Votre esprit est encore tout embrumé et vous avez un mal de crâne phénoménal. Votre tête vous semble peser une tonne, comme si elle était composée de plomb.. Vous entendez comme un bourdonnement léger mais oppressant, que vous n'arrivez pas à arrêter, celui-ci résonne dans votre tête. Vous êtes allongé à terre, mais sur un sol étrange, vous n'arrivez pas à déterminer de quoi il est composé. Vous êtes comme retenu comme par une force immatérielle. Après une longue minute sans bouger afin de vous rétablir et recouvrir au moins en partie vos esprits, vous ouvrez les yeux. Comme au ralenti vous tournez votre tête d'un côté puis de l'autre. Vous ne voyez rien. Vous prenez peur : seriez-vous subitement devenu aveugle ? Puis vous vous rendez compte que vous arrivez légèrement à distinguer votre corps, vous êtes donc toujours capable de voir. Vous êtes seul, dans le noir total et aucun bruit n'arrive à vos oreilles. L'ambiance oppressante venant s'ajouter au léger bourdonnement, vous commencez à vous sentir particulièrement mal. Mais pourquoi êtes vous donc ici ? Et où êtes vous ? Vous tentez de vous souvenir de ce qui s'était passé juste avant que vous ne vous réveilliez ici. Vous prenez à nouveau peur, le temps d'un instant, puis vous rappelez qui vous êtes et ce que vous étiez en train de faire.

Vous êtes le très célèbre sorcier démoniste Ragnar. Le Traître, l'homme qui massacra tous les mages du continent, ses anciens frères, après avoir appris à se servir des arcanes interdites. Une tâche qui occupa six ans de votre longue vie, six années à développer votre perversité et à laisser dégénérer votre paranoïa. Une fois toute menace magique écartée, vous entreprîtes de mettre à bas les gouvernements. Sans soutient mystique, ceux-ci furent tombèrent en une courte année. Vous étiez devenu l'homme le plus puissant au monde, empereur d'un continent unifié dans le sang et la terreur. Votre règne fut long et morbide, vos geôles et salles de torture toujours pleines. Vous ne rencontriez aucun ennemi digne de vous et ne laissiez d'ailleurs pas ceux-ci s'approcher de vous. Vous habitiez dans le château le plus sécurisée ayant jamais existé en Anoria, vous aviez fait construire de multiples murs et pièges. La Forteresse était pleine de gardes, fourmillant de partout. De plus, trois leurres qui se faisaient passer pour vous y vivaient. Vous avez toujours cru pouvoir vivre éternellement. Vous pensiez être le plus puissant. Malheureusement il arrive toujours un jour où l'on rencontre quelqu'un de plus fort que soit. Après soixante-cinq années de règne, un jeune homme vous a défié. Lorsque son émissaire s'était rendu chez vous pour vous l'annoncer, vous aviez rit à gorge déployée. Vous aviez envie de vous amuser et le jeune freluquet allait parfaitement faire l'affaire. Vous avez accepté et vous êtes rendu chez celui-ci peu de temps après. Malheureusement il se trouve qu'il fut plus puissant que vous et vous vous fîtes battre en une petite dizaine de minutes. Le jeune homme réussi même à vous priver de vos pouvoir, juste avant de vous donner un coup d'épée qui devait être le dernier.

Mais plutôt que de mourir, vous vous êtes retrouvé ici, dans cet endroit inconnu et comme en dehors de la réalité. Vous sentez encore vos pouvoirs en vous-même, mais une barrière semble vous séparer de ceux-ci, vous empêchant ainsi de vous en servir. Vous vous arrêtez un instant dans votre raisonnement pour voir si quelque chose a changé autour de vous. Non, vous êtes toujours dans l'obscurité totale et aucun bruit de vient troubler le silence. Ce qui vous étonne presque plus que tout le reste, c'est que nous ressentez plus aucune haine, plus aucune fureur, ni envie de détruire, faire le mal autour de vous. Vous avez l'impression d'être vide, totalement vide. Ce doit être le jeune freluquet qui vous a envoyé ici, si c'est le cas, vous devez être dans une bulle métaphysique, une sorte de prison. Vous ne savez trop que faire, si c'est le jeune homme qui vous a emprisonné là, vous pouvez être sûr que vous ne pourrez pas en sortir. Mais rien ne vous prouve que ce soit de son fait. Vous attendez donc pendant une longue heure, à supporter un silence des plus pesants, fermant les yeux et vous reposant autant que vous le pouvez. Rien ne se passe, rien ne bouge.

- Si vous souhaitez tenter d'utiliser vos pouvoir, bien malgré le blocage que vous subissez, rendez vous au 43
- Si vous préférez attendre sagement que quelque chose arrive, allez au 4
- En revanche, si vous voulez dire quelque chose, rompre le silence, rendez-vous au 10
- Enfin, si vous préférez vous lever et marcher, rendez-vous au 25

2

Vous n'êtes plus qu'à une dizaine de mètres de la maison et il semble qu'aucun de ses occupants n'aie encore remarqué votre présence, à moins qu'ils ne fassent semblant de ne pas vous avoir vu. Vous continuez donc à avancer et vous dirigez vers le groupe d'adultes réuni dehors autour d'une table. Lorsqu'enfin vous ne vous trouvez plus qu'à un petit mètre d'eux et leur adressez la parole, ils s'aperçoivent de votre présence. Leurs visages sont impassible, emplis ni de joie ni de haine. Dans un premier temps ils répondent ne pas au «Bonjour» que vous leur aviez bravement lancé et se contentent de tous se retourner un par un vers vous. Ils arrêtent tous leurs activités et s'approchent de vous, même les enfants qui couraient autour de la chaumière ou encore le bambin qui criait de faim quelques instants plus tôt. Une fois que tout le monde s'est réuni autour de vous, votre père s'avance vers vous, ses yeux sont vides, inexpressifs, ce sont les yeux d'un mort. «Viens donc partager notre repas mon fils. Nous avons me semble-t-il de nombreuses choses à nous expliquer. Tu as une grande part de responsabilité dans notre mort je crois» Il se tient proche de vous et a les yeux plantés dans les vôtres, son regard est froid, il n'en transparaît nulle malveillance mais nulle bonté non plus.

- Si vous souhaitez les attaquer afin de vous débarrasser de cette famille qui vous gêne dans ce monde aussi, rendez-vous au 47
- Si vous préférez nier la dernière affirmation de votre père, rendez-vous au 30
- Si vous voulez vous asseoir à leur table et leur dire à quel point vous regrettez, rendez-vous au 3

3

Vous vous asseyez sur la chaise la plus proche et votre père fait de même. Les vieux, les jeunes, les enfants qui firent partie de votre famille, s'assirent alors en cercle autour de vous, prêts à écouter ce que vous voulez leur dire. Sans plus attendre, vous leur dites que vous regrettez ce que vous leur aviez fait et que votre esprit est à présent apaisé. Vous leur exposez ensuite votre situation et expliquez à quel point vous étiez torturé par plusieurs déstabilisation internes, psychoses, paranoïa Le temps vous semble passer plus vite en cet endroit que dans le monde des vivants et rapidement, la nuit tombe. Vous avez eu l'impression de leur donner des arguments et explications sans aucune logique ou qui n'excusaient pas réellement votre comportement, pour autant l'auditoire vous semble convaincu. Lorsqu'enfin votre père vous stoppe dans votre récit, c'est pour vous dire de partir. «Nous t'avions déjà pardonné mon fils, à présent pars, je crains que ton séjour ici ne risque d'être encore quelque peu rallongé et peu agréable. Adieu» Vous n'avez pas le temps de lui répondre que la scène s'évanouit sous vos yeux.

- Si vous n'avez pas le code souvenirs, rendez-vous au 26
- Sinon, rendez-vous au 20

4

Vous restez au sol, sans bouger la moindre parcelle de votre corps. Vous préférez ne pas tenter le diable en faisant quelque chose pouvant rompre la sombre harmonie de l'endroit. Une heure, deux heures passent sans que rien ne se passe, deux heures pendant lesquelles vous avez pour seul compagnon l'obscurité. Votre attente vous semble interminable, y a-t-il un sens à votre présence ici ou bien allez vous attendre pendant l'éternité ? Vous essayez de distinguer s'il y a un plafond au dessus de votre tête, ou au moins un ciel, mais n'arrivez toujours pas à distinguer la moindre la chose autre que les ténèbres. Vous commencez à en avoir marre de rester immobile et certains membres vous démangent.

- Si vous souhaitez vous lever, marcher, rendez-vous au 25
- Sinon, rendez-vous au 6

5

Vous refusez poliment sa proposition et entamez la discussion. Vous asseyez sur une des chaises libres autour de la table tandis que Charles retourne là ou il était assis quelques instants plus tôt. Il est tout sourire et vous ne lisez nulle trace de haine dans ses yeux pales. Vous parlez de ce qu'il s'était passé après sa mort et de quelques sujets philosophiques pendant quelques heures qui vous semblèrent bien courtes. Enfin, votre ancien amis prétextant qu'il est fatigué, vous abrégez la conversation et il vous dit adieu. Il semble serein. Une petite minute après sa sortie de la pièce pour aller vous ne savez trop où, vous décidez vous aussi de partir. Qu'auriez d'autre à faire ici d'ailleurs ?

- Rendez-vous au 8

6

Enfin, alors que vous n'espériez même plus qu'il se passe quelque chose, bien des heures ayant passées, vous entendez comme des bruits de pas lointains. Vous stoppez votre respiration, étonné par ce que vous entendez. Les pas, qui résonnent lourdement autour de vous, se rapprochent, doucement mais sûrement. Il n'y a pas un seul autre bruit, nulle voix, nul souffle. Vous prenez une grande inspiration et recommencez à respirer, sentant vos poumons commencer à manquer d'air. Après cinq minutes d'une attente presque plus désagréable que par le passé, vous commencez à voir apparaître quelque chose près de vous.Vous relevez la tête pour mieux voir la personne qui vient d'arriver. Vous en mettez pas longtemps à reconnaître cet être, c'est Aarfriek, le plus puissant des démons que ayez jamais soumis à votre pouvoir. Il vous a servi pendant bien des années, s'occupant des basses besognes pour vous. Il semble plutôt de bonne humeur et un sourire sadique découvre des canines pointues, aiguisées au couteau. Grand, musclé, à la peau dorée, il vous observe comme si vous n'étiez qu'un misérable cafard. *Notez le code : démon.* Il porte toujours sa grande hache de guerre à double tranchant dans son dos et vous le savez possesseur de puissants pouvoirs. « Tu sais, j'ai toujours su qu'un jour tu viendrais à mourir et que ce jour-là je pourrais me venger de mon asservissement. Et connais-tu ma chance ? Ce jour est arrivé. Tu es coincé dans les limbes et je compte bien t'y faire rester et que tu y souffres ! Mais puisque je suis franchement miséricordieux, je te laisse le choix. Tu peux devenir mon esclave ou bien souffrir jusqu'à la fin des temps, car tu restera ici pour l'éternité» Vous n'avez pas eu le temps de placer un mot depuis qu'il a commencé ça tirade, mais il vous laisse à présent quelques instants pour lui répondre.

- Si vous souhaitez devenir son esclave, rendez-vous au 11
- Si vous préférez lui répondre que vous êtes plus puissant que lui et ne le craignez pas, rendez-vous au 21
- Enfin, si vous voulez vous lever et lui hurler qu'il ment et que vous pouvez sortir de cet endroit, allez au 27

7

Vous criez, vous hurlez à l'aide. Pendant quelques instants rien ne se passe, puis une étrange voix se met à résonner dans votre crâne. «Préfèrerais-tu mon jugement à celui de ton bourreau pour crier si fort petit homme ? Il n'est en effet pas de ses droits de choisir de ton avenir. Moi, le juge, vais t'offrir un procès digne de se nom, je serais impartial. Quant à Aarfriek s'il tient tant à toi, il y sera présent pour observer ton sort.» Vous vous sentez alors comme aspiré vers un autre lieu, vos attaches ne sont plus rien et disparaissent comme si elles étaient faites de brume.

- Rendez-vous au 19

8

Vous n'avez pas fait trois pas pour sortir de la pièce qu'une douleur vive et soudaine vous transperce le

mollet droite. Vous sentez votre jambe flancher et tombez au sol. La douleur est lancinante, vous avez l'impression qu'on déverse de l'acide dans votre mollet. *Vous gagnez 2 points de déséquilibre.* Après quelques minutes passées à suer sur le sol glacé et dallé de la pièce, vous sentez la douleur qui commence à partir et réussissez à reprendre le contrôle de votre corps. Alors que vous vous relevez tant bien que mal, vous découvrez une fléchette plantée dans votre jambe. Vous la retirez et repérez rapidement le mécanisme qui a dû vous l'envoyer, il est caché au niveau de la porte, à un endroit ou doit normalement se trouver une pierre, mais qui a été retirée ici pour pouvoir installer ce piège. Vous remarquez qu'un parchemin enroulé est calé entre le mécanisme et le mur. Curieux, vous le récupérez et le déroulez. Ayant suivi une formation de mage lors de votre jeunesse, vous savez bien sûr lire, ce qui permet de déchiffrer facilement le message laissé ici. Vous entreprenez donc de le lire. «Mon cher ami, si tu as comme je l'espère changé et que tu m'as fait confiance, ce petit piège ne t'aura donc rien fait car dans la bière que je t'avais proposé, j'avais glissé quelques gouttes de l'antidote du poison utilisé. Dans le cas contraire, tu n'es pas digne des espoirs que j'ai fondés en toi et j'espère que le peu de poison sur la fléchette aura suffit à t'envoyer par delà la barrière, dans le vide, dans la mort. Si tu as changé, dans ce cas je te souhaite bonne chance, car tu n'es pas arrivé au bout de tes souffrances en ce lieu. Adieu.» La douleur disparaît enfin complètement de votre jambe et jetez à terre le message de Charles, le traître avait préparé un piège rien que pour vous. Vous sortez ensuite de la pièce et marchez quelques temps dans le sombre couloir.

- Si vous avez 2 points de déséquilibre, rendez-vous au 28
- Si vous possédez 3 points de déséquilibre (ou plus), rendez-vous au 24
- Si vous ne possédez pas le code bourreau, rendez-vous au 16
- Sinon, rendez-vous au 22

9

Vous faites comme il vous le demande et vous asseyez au centre du pentacle. Vous voyez alors un sourire mauvais, de joie malsaine, fleurir sur son visage. Il déclame alors, fort content de lui-même. «Ainsi tu croyais vraiment que j'allais faire de toi mon serviteur ? Toi un pauvre être ridicule tout juste bon à servir d'apéritif. Non, bien sur que non que cela n'allait pas être le cas, je vais juste t'envoyer dans l'Autre monde. Là-bas je t'ai réservé quelques ateliers où te torturer, tu ne t'ennuieras pas je te le promet» Alors qu'il vous annonce tout cela comme l'aiment tellement le faire les méchants lorsqu'ils pensent gagner, vous tenter de sortir du cercle rituel, mais n'y arrivez pas, un force magique vous bloque à l'intérieur de celui-ci. Quelques instants plus tard, vous voyez le sol s'ouvrir sous vos pieds et vous sombrez dans des torrents de flammes. Ceci signe la fin de votre aventure, vous avez perdu, destiné à être torturé pour l'éternité par les suppôts d'Aarfriek.

10

Vous en avez assez du silence oppressant qui règne là où vous vous trouvez et décider de le rompre. Ne sachant trop que dire, vous perdez l'espoir de ne pas paraître ridicule et demandez par exemple où vous vous trouvez, puis constatant que rien ni personne ne vous répond, vous commencez à parler pour calmer vos nerfs. « Mais à quelle heure mange-t-on donc par ici je vous le demande ? Cela ne tiendrait qu'à moi j'aurai bien invité quelques personnes au caractère fort agréable pour nous distraire, mais j'ai comme l'impression que ce ne sera pas possible. A vrai dire j'ai envie de manger du poulet, il y aura des Tacos à volonté au repas du soir j'espère, c'est tout de même la base ça, les tacos. Personnellement j'ai toujours aimé torturer les petits chiots, pas vous ? D'ailleurs, j'espère que la boisson est comprise dans le menu Je n'y crois pas, en plus ils ne m'écoutent même pas ces malotrus A quoi cela sert-il que je parle si nul ne m'écoute » Cela ne sert à rien tout comme vous vous en êtes bien rendu compte, mais dire tout ce qui vous passe par la tête vous fait du bien. Alors que vous déblatérez des choses et autres à n'en plus finir, vous entendez comme un bruit au loin et vous arrêtez immédiatement dans votre litanie.

Rendez-vous au 6

11

Vous lui répondez que le sort d'esclave vous semble le meilleur choix qui vous soit pour le moment accessible. L'espace d'une fraction de seconde il laisse transparaître sa surprise, puis reprend le contrôle sur l'expression de son visage et vous sourit de toutes ses dents. Il vous semble à présent plus qu'heureux de la situation,mais vous avez bien remarqué la lueur qui était fugitivement passé sur son visage, il ne s’attendait pas à une réponse de ce genre. «Très bien, c'est donc décidé, tu deviendras mon esclave…Mais avant ça, il y a quelques personnes qui souhaitent te rencontrer. Je vais donc généreusement te laisser les voir, puis je viendrais te chercher» Son sourire est carnassier et ne laisse rien présager. Vous n'avez aucun mal à imaginer et comprendre que ce qui va suivre ne sera sûrement pas une partie de plaisir. *Notez le code : esclave.* Encore une fois, vous n'avez pas le temps de placer un mot qu'il enchaîne avec une autre réplique. «Sur ce, je crains de devoir te laisser. À très bientôt cher esclave…» À ces mots, sa silhouette s'évanouit dans les ténèbres, tandis que celles-ci disparaissent autour de vous, laissant place à un décor d'une tout autre nature.

- Rendez-vous au 26

12

Le juge vous observe, mais pas comme vous le feriez, il semble littéralement lire en vous. Après cinq minutes de cette étrange perquisition, il cesse son analyse et se prépare à donner son mot de la fin.
«Je crains que vous n'ayez pas compris que vous pouviez vous racheter dans les limbes, que tout y était possible. Ce n'est certes pas écrit à l'entrée ni vraiment explicite, il est vrai. Mais vous ne vous êtes pas comporté de telle manière que je puisse vous accorder une faveur. Je vous juge donc coupable. Que votre enveloppe se dissipe et que votre esprit se rende dans l'Autre monde !»
Vous sentez votre enveloppe semi-physique commencer à se fragiliser, puis se briser et disparaître. Vous percevez l'essence de la vie qui s’échappe, qui part. En quelques instants, vous disparaissez de l'endroit où vous vous teniez. Vous sentez votre esprit inexorablement et de plus en plus vite aspiré par ce qui doit être la porte vers l’Autre monde. Rapidement, vous vous retrouvez devant celle-ci et la passez. Vous n'avez pas passé un instant dans le monde des morts, que vous avez l'impression d'être attrapé, alors que vous intangible, par une main forte qui vous traîne jusqu'à une partie de ce monde qui ne vous dit rien d'agréable. Des ateliers de torture s'offrent à votre regard. Vous tentez de vous en aller, vous voulez vous enfuir, mais la main vous rattrape à chaque fois, elle est là, invisible toujours prête à vous ramener à votre place. Une éternité de souffrance s'offrent à vous, la vengeance d'Aarfriek est résolue. Vous avez perdu.

13

L'ancien Ragnar se retourne lentement, étonné par la voix qu'il vient d'entendre. Lorsqu'il vous voit, son visage se décompose littéralement, vous entendez plusieurs objets en fer tomber à terre, il semble incapable de parler, de bouger. Ses yeux sont écarquillés et il est bouche bée, vous décidez d'éloigner de lui son nécessaire de torture. Tandis que vous vous affairez, ses yeux vous suivent dans chacun de vos mouvements, calculateurs. Vous sentez presque son cerveau tourner à cent à l'heure pour réfléchir à la manière dont il lui faudra réagir. En fait vous ressentez même ses pensées… Serait-il possible que vous soyez à la fois lui et vous ? Vous lui ordonnez de partir d'ici, de retourner à ses occupations. Il semble un instant lutter entre deux solutions, puis s'en va sans rien dire, les bras ballants. Vous vous trouvez à présent seul avec la jeune femme qui parait encore plus stupéfiée que l'ancien vous-même. Elle tremble de peur et de douleur et son pied saigne abondamment. Vous récupérez les clefs des chaînes que vous savez accrochées au mur puis vous approchez de la demoiselle. Elle tente de s’éloigner de vous, terrifiée, mais ses chaînes la retiennent selon toute logique. Vous lui murmurez quelques paroles rassurantes et la détachez. Vous récupérez ensuite un morceau de tunique ayant appartenu à la dernière personne s'étant faite tuée ici par terre et en faite un petit bandage autour de sa blessure. Vous attendez ensuite pendant quelques minutes que sa raison reprenne le pas sur sa peur et qu'elle vous adresse la parole. Elle vous remercie, incertaine de la manière dont se comporter avec vous. Vous vous rendez alors compte que ce

que vous avez fait n'allait pas beaucoup lui servir puisqu'il est impossible de sortir de votre forteresse pour quelqu'un qui n'y est pas autorisé. Alors que vous vous apprêtez à le lui dire, la scène disparaît sous vos yeux.

- Si vous possédez le code souvenirs, rendez-vous au 19
- Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 26

14

Vous attendez, sans émettre le moindre bruit que le temps passe, que la personne se rapproche. Vous entendez les pas se rapprocher pendant une quinzaine de longues minutes, puis vous voyez une sombre masse sortir des ténèbres.Vous ne mettez pas longtemps à reconnaître Aarfriek, le plus puissant des démons que ayez jamais soumis à votre pouvoir. De l'endroit où vous êtes, il est plus qu'impressionnant et parait immense. Un sourire sadique découvre ses canines pointues, aiguisées au couteau. Il parait content de se trouver là.

- Si vous possédez le code esclave, rendez-vous au 38
- Sinon, continuez la lecture de ce paragraphe.

Il s'approche de vous jusqu'à pouvoir se pencher vers vous et vous murmurer à l'oreille.
«J'espère que tu as passé de bons moments dans les limbes car il est temps pour toi de les quitter et de dire adieu au monde des vivants. Il à présent temps pour toi de souffrir. Je possède de l'autre côté un petit domaine dans lequel je t'ai préparé de quoi te torturer pour l'éternité»
Il éloigne ensuite son visage de vous et avant que vous ayez le temps de rétorquer quoi que ce soit, vous plante un large poignard d'obsidienne dans le cou. Vous sentez votre enveloppe tomber en morceau puis votre esprit se détache définitivement de votre corps qui se trouvait encore dans le monde des vivants pour s'envoler dans le monde des morts, destiné à des souffrances éternelles. Pour vous l'aventure se fini ici, vous avez perdu.

15

Vous lui lancez un grand sourire et acceptez son offre. Vous vous asseyez sur une des chaises libres entourant la table et Charles vous passe une chope de bière. Quelques instants après, vous trinquez joyeusement puis dégustez cette boisson fort rafraîchissante, qui vous fait le plus grand bien. Il semble réellement content d'avoir pu vous revoir et est tout sourire. Avant que vous ayez pu lancer une quelconque discussion, il vous sert une deuxième chopine qu'il vous met entre les mains. Tout en riant face à son attitude, vous videz cette deuxième tournée. Une fois cela fait, vous entamez enfin la discussion. Vous parlez de ce qu'il s'était passé après sa mort et de quelques sujets philosophiques pendant quelques heures qui vous semblèrent bien courtes. Enfin, Charles prétextant qu'il était fatigué vous abrégez la conversation et il vous dit adieu. Il semble serein. Une petite minute après sa sortie de la pièce pour aller vous ne savez où, vous décidez vous aussi de partir.

Rendez-vous au 48

16

Vous vous mettez en marche. Vous avancez depuis seulement une courte minute lorsque les ténèbres vous tombent dessus. Vous n'y voyez plus rien, ne sentez et n'entendez plus rien. Vous n'avez même pas le temps de prendre peur, de paniquer, de vous interroger sur ce qui se passe, que vous retrouvez tous vos sens. Soulagé, vous laissez vos muscles se détendre. Étrangement, le décor autour de vous a changé. Votre vision semble altérée, tout vous parait brunâtre ; vous vous trouvez dans un couloir aux murs de pierre. Vous vous retournez, derrière vous il n'y a rien qui puisse vous rappeler les vertes prairies dans lesquelles vous vous trouviez, simplement le début du couloir. Ne sachant trop dans quel sens aller, vous décidez

d'avancer dans la direction qui était pour vous l'avant lorsque vous étiez arrivés dans le passage. Vous marchez pendant un bon quart d'heure avant d'entendre le premier cri. Vous vous arrêtez net afin d'écouter. Vous entendez les cris de souffrance de ce qui vous semble être une jeune femme en pleine séance de torture. Ses hurlement vous paraissent familier, vous avez l'impression de les avoir déjà entendus de votre vivant. Vous reprenez votre marche et plus vous avancez plus les cris sont forts, vous vous rapprochez de l'endroit dont ils proviennent. Quelques minutes plus tard vous arrivez devant une porte en chêne légèrement entrouverte, c'est là que la femme doit être torturée. C'est en voyant la porte et l'inscription «Salle de torture de sa glorieuse majesté» que vos craintes se confirment, il n'y avait que vous pour faire écrire une appellation aussi pédante sur la porte de sa salle de torture. Vous vous trouvez dans votre château, sept années plus tôt et ce doit être vous qui torturez la jeune dame de l'autre côté de cette porte. Bien que d'un point de vue purement physique il ne soit pas possible que vous soyez à deux endroits à la fois. Mais le cas présent pouvait ne pas tenir compte de cette règle, puisque vous êtes dans un semblant de souvenir. Dans ce cas, comment va donc réagir l'autre vous qui est en pleine séance de torture ?

- Si vous souhaitez entrer dans la pièce, rendez-vous au 20
- Le couloir continue sur votre droite, si vous voulez fuir votre souvenir et vous détourner de la scène horrible qui devrait se dérouler de l'autre côté de la porte, en partant par ce passage, rendez-vous au 32

17

Vous brandissez la lourde lame à bout de bras comme vous le pouvez, puis vous ruez sur le démon en poussant un cri que vous espérez un minimum intimidant. Aarfriek, un sourire aux lèvres attend patiemment que vous ne soyez plus qu'à un petit mètre de lui pour se décaler légèrement sur sa gauche et regarder votre épée fondre vers le sol. Il commence alors à rire, d'un rire maléfique, celui d'un être sadique qui s’apprête à combler ses désirs de destruction et de mort. Il profite que vous soyez déstabilisé par votre attaque ratée pour vous envoyer un puissant coup de pied à la mâchoire qui vous envoie à terre. Voyant que vous essayez de vous relever, il vous donne deux bon coups de poings en pleine face qui finissent de vous étaler au sol. Vous sentez que votre mâchoire est délogée et vous souffrez terriblement. Vous ne voyez en revanche nulle goutte de sang couler de votre nez à présent cassé, peut-être que là où vous êtes il n'y en a point. Toujours est-il que vous ne bougez pas pendant quelques minutes, essayant de récupérer un petit peu et reprendre courage. Vous profitez du moment ou le démon s'arrête de rire pour vous jeter sur votre épée. Vous réussissez à la récupérer et à la prendre en main. Vous avez réussi à le prendre de vitesse, il ne s'y attendait pas ! Vous dîtes-vous. Mais lorsque vous tentez un coup de taille sur votre adversaire vous comprenez que vous ne l'avez en aucun cas surpris, car il n 'est plus à sa place. Vous sentez alors deux mains attraper vos épaules, il est derrière vous. Puis vous recevez un grand coup à l'arrière de la tête et sombrez dans les ténèbres. *Vous avez gagné 2 points de déséquilibre.*

- Si possédez 3 points de déséquilibre (ou plus), rendez-vous au 24
- Rendez-vous au 28

18

Vous faites demi-tour sur la pointe des pieds, reculez de quelque pas, puis jetez un dernier regard à la salle avant de refermer la porte en faisant le moindre bruit possible. Dans ce dernier coup d'œil, vous croisez le regard de la jeune femme et y voyez de l'incompréhension, des regrets et de la souffrance, une douleur insoutenable. Une douce lueur de folie naissante y danse, côtoyant un brin de reproche qui semble vous viser, vous qui n'avez rien fait pour l'aider. Vous qui avez eu peur de votre passé et préféré fuir celui-ci, vous éloigner de cette scène qui vous faisait du mal. *Notez le code Ténèbre sur votre feuille de personnage.* Vous repartez dans le couloir, accompagné pas les hurlement de douleur de la demoiselle. Vous marchez quelques instants, puis sans raison apparente, le décor qui vous entoure change, comme si vous vous retrouviez soudain en un autre endroit.

- Si vous possédez le code démon, rendez-vous au 22

- Sinon, rendez-vous au 26

19

L'espace d'un instant, un grand flash de lumière vous éblouit. Lorsque vous rouvrez les yeux, ceux-ci encore blessés par la lumière trop vive, vous vous rendez compte que vous vous trouvez dans ce qui doit être un tribunal. Et pas un petit tribunal non, un grand, fait de bois de qualité et de marbre, construit tout en hauteur et magnifiquement ouvragé. Dans ce grand espace vous remarquez, étonné, qu'il n'y a que trois personnes. Vous même, debout à la barre des accusés, un grand démon charismatique que vous identifiez comme Aarfriek assis dans les tribunes réservées au public. Aarfriek est un puissant démon que vous aviez soumis à votre pouvoir par le passé, dans le monde des vivants. Et enfin, celui que tout désignait comme le juge, est assis à son bureau, vous dominant de quelques mètres. Dans sa main gauche il tient la balance de la justice. De son autre main, il joue avec sa faucheuse, symbole de son pouvoir exécutif en ces lieux. Quelques minutes passent, un silence pesant semblant à votre goût s'éterniser, puis le juge prend la parole. «Ainsi donc pauvre mortel tu es prêt à recevoir mon jugement ? Si tu es là c'est que c'est le cas, ma sentence va donc être rendue. Avant d'écouter mon jugement, demandes-toi donc si tu as su faire fit de ton passé tumultueux dans les limbes ? T'es-tu racheté de quelque manière que ce soit qui te permette de ne pas être puni ? Aaarfriek s'est proposé pour te châtier, si je ne te juge innocent ou du moins méritant. Enfin, il vous reste la possibilité de devenir son serviteur, possibilité que j'accepte par ailleurs comme moyen de racheter tes fautes ou du moins les expier. Alors, choisis-tu cette dernière option ou bien es-tu prêt à recevoir mon verdict ?»

- Si vous souhaitez devenir l'esclave d'Aafriek, rendez-vous au 38
Sinon :
- Si vous possédez un code Ténèbre ou plus, rendez-vous au 12
- Si vous n'en possédez pas un seul, rendez-vous au 49

20

Vous vous avancez lentement vers la porte, hésitant. Vous ressentez comme de la peur, de la crainte pour l'homme que vous étiez, l'homme qui s'amuse de l'autre coté de cette porte que vous trouvez à présent bien fragile.Vous prenez une longue inspiration puis vous poussez l'unique battant vous séparant de la salle de torture. L'autre vous se met à rire à gorge déployée exactement au même moment, ne semblant pas s'apercevoir de votre présence. Son rire sadique, semblable à un long cris contrôlé ne masque pas sa folie. La personne qui le pousse est gravement dérangée, cela ne fait aucun doute pour vous Et pourtant comment cela se peut-il puisque c'est vous quelques années plus tôt ? Votre état proche de la mort vous a peut-être donné le repos ; peut-être. En suivant le regard du bourreau, vous voyez ce qui a du le faire rire. La jeune femme, qui ne dois pas avoir plus vingt ans par ailleurs, est d'une maigreur cadavérique telle qu'en connaissent seulement les gens de basse extraction, le bas peuple. Celle-ci est en train de pousser un hurlement qui vous tord les viscères, un petit couteau très coupant utilisé en médecine pour les petites saignées est planté dans son pied. Vous remarquez juste au-dessus, sur son tibia une assez longue entaille très probablement réalisée avec l'ustensile actuellement fiché dans le pied de la demoiselle. Face à cette scène issue de votre passé et quelque peu dérangeante, *vous gagnez 1 point de déséquilibre, en l'occurrence mental.* Vos souvenirs de cette scène vous reviennent alors en mémoire, la jeune fille était venue avec son père implorer votre clémence, à propos de quelque chose dont vous ne vous souvenez pas. A vrai dire les raisons des venues et ce pour quoi on l'implorait vous importait peu, vos réponses étaient toujours les mêmes. Si vous étiez de bonne humeur, vous leur donniez une poignée de pièces et les laissiez repartir, quelles que soient leurs doléances. Si vous étiez de mauvaise humeur, ce qui était le cas la plupart du temps, vous ordonniez qu'on enferme les visiteurs et vous les torturiez ensuite jusqu'à ce qu'ils en meurent. Cette fois-ci, vous aviez été d'une humeur exécrable, vous aviez donc fait enfermer le père dans une cellule à quelques mètres de la salle de torture puis vous aviez débuté le supplice de sa fille. Les cris de colère et de tristesse du père viennent d'ailleurs à cet instant vous sortir de vos pensés. Vous remarquez alors le regard doublement apeuré et désespéré de la paysanne, l'étonnement prend même le dessus sur sa souffrance pendant un très court instant. Vous comprenez son incompréhension, elle vient de

voir son bourreau en double, ce qui a de quoi choquer tout un chacun. Bien vite son attention est attirée par l'autre vous, qui sort de longs ciseaux d'argent, celui-ci s'est arrêté de rire et ne semble toujours pas avoir remarqué votre présence.

- Si vous souhaitez ressortir de la pièce tant que le vous du passé ne vous as pas vu, rendez-vous au 18
- Si vous préférez interpeller le Ragnar du passé, rendez-vous au 13
- Si vous préférez l'attaquer, afin d'arrêter le supplice de la jeune demoiselle, rendez-vous au 41

21

Vous n'avez pas peur du démon, ou du moins vous vous persuadez que c'est le cas. Face à votre bravade, celui-ci laisse apparaître un large sourire et pendant quelques instants vous pouvez admirer les crocs composant ses puissantes mâchoires. Puis, il se décide à vous répondre. «Ainsi tu ne me crains pas. Tu devrais pourtant, car ici tu n'es plus rien, juste une pauvre âme sans défense traînant entre deux mondes. En ce lieu je pourrais t'écraser comme la misérable larve que tu es.» Votre esprit commence à s'échauffer et le démon le voit bien, son sourire s'en renforce. Vous comprenez ensuite, réussissant à ressentir les flux magiques qui convergeaient vers vous, qu'Aarfriek est en train de vous lancer un sort pour vous pousser à l'affrontement. Il manipule votre esprit pour vous amener à la colère, et vous avez beau le savoir, vous ne pouvez rien y faire car vous n'avez toujours pas récupéré vos pouvoirs. «Quel dommage pour toi que tu te sois fait battre par l'autre petit homme n'est-ce pas. Toi qui, comme tu le rappelais si souvent, était l'Homme le plus puissant au monde, tu n'es plus rien. Rien que de la vermine, un jouet entre mes mains.» A cet instant, une épée à deux mains telles qu'en portent les guerriers des steppes apparu à vos pieds. Vous sentez votre mains vous démanger, comme prise d'une soudaine envie d'attraper cette lame et d'en pourfendre votre ennemi. «Aurais-tu al force, que dis-je, le courage de m'affronter à présent que tu n'as plus aucun larbin ou pouvoir pour te protéger ? Je parierais que non, tu es bien trop lâche pour cela» Le démon n'a pas fini sa phrase, que mu d'une sourde colère, vous vous baissez et dégainez l'épée. Il se trouve que vous n'avez quasiment jamais eu l'occasion de vous servir d'une telle épée, mais ce ne doit pas être très différent de la manière dont on utilise un sabre. Or vous savez dans les grandes lignes vous servir de celui-ci, vous aviez appris à le maîtriser au cours d'un voyage en orient.

- Si vous souhaitez attaquer le démon, rendez-vous au 17
- Si vous préférez le laisser agir en premier, rendez-vous au 29

22

Vous vous trouvez allongé sur un matelas de qualité, entouré par une douce couverture dans laquelle vous vous êtes entortillé. Vous vous relevez légèrement, les yeux encore remplis de fatigue et êtes soudain pris d'une forte angoisse. Vous vous sortez de vos draps et vous rendez compte que vous possédez un corps d'enfant. Ce n'est plus l'angoisse qui vous submerge à présent, mais plutôt la peur, la terreur. Vous ne pouvez vous tromper, vous vous trouvez dans un de vos pires cauchemars d'enfance. Il se déroulait toujours ici, dans cette pièce, dans ce lit, dans lequel vous dormiez. Puis vous vous réveilliez à l'heure où la lune projette son éclat par la fenêtre de votre chambre. Vous restiez là sans bouger, comme paralysé, sans raison. Quelques instants plus tard surgissait alors un étrange petit lutin sur votre oreiller, à quelques centimètres de votre visage. Vous vous souvenez encore de son sourire démoniaque, sadique. Il se glissait ensuite juste à côté de votre oreille pour vous y murmurer quelques mots. Vous-même suiez à grosses gouttes mais n'arriviez jamais à bouger, vous débattre, le frapper. Vous étiez absorbé, hypnotisé par ses propos. sa voix douce et mielleuse annihilait toute votre volonté. Votre esprit, déjà totalement envahi par la peur à ce moment-là, tentait presque de s'échapper de votre corps, car vous saviez à chaque fois comment cela allait finir et cela vous était insupportable. Le lutin vous susurrait ensuite deux simples ordres auxquels vous ne pouviez résistez et vous vous suicidiez après vous être arraché les yeux pour qu'il les mange. Vous en êtes sûr, tout concorde, la pièce, l'heure et votre âge physique, vous êtes à présent à l'intérieur de votre cauchemar. Près de vous, sur une petite table, se trouvent un petit couteau de cuisine, un briquet à amadou et une chandelle.

- Si vous souhaitez vous munir du couteau et attendre que le lutin arrive pour le tuer, rendez-vous au 34
- Si vous préférez juste allumer al chandelle afin de vous rassurer de ne plus être dans l'obscurité quasi-totale de la nuit seulement brisée par un rayon de lune, rendez-vous au 31
- Si vous voulez allumer la chandelle puis la lancer sur votre lit dès qu'apparaîtra la créature sur celui-ci, rendez-vous au 44

23

En un instant, tout ce qui vous entoure disparaît, et vous vous retrouvez dans le noir complet pour le moment. Vous percevez alors des petits pas légers qui se rapprochent rapidement et très peu de temps après, vous voyez votre fille sortir des ténèbres. Vous bougez alors pour la première fois que vous êtes ici et allez l'enlacer, la revoir vous fait plaisir. Vous supposez d'ailleurs que c'est grâce à elle si vous n'êtes plus attaché à cette table de torture, pourquoi ou grâce à qui sinon ? Vous prolongez votre étreinte et lui demandez pourquoi elle est là. Elle s'écarte légèrement de vous et plante son regard dans le vôtre. «Tu vas très bientôt rencontrer le juge et il est des plus impartial, si tu le mérites il t'enverras vers milles supplices. Mais moi, je souhaite te sauver, quoi que tu aies fait ; je t'aime papa. Si tu le souhaites, tu peux venir avec moi et passer la frontière de l'Autre monde. Nous pourrons alors accéder au repos éternel qui nous est dû et nous serons ensemble. Alors père, que choisis-tu ?»

- Si vous souhaitez la suivre dans l'Autre monde, rendez-vous au 36
- Si vous préférez refuser son offre, finissez de lire ce paragraphe.

Vous voyez ses yeux s'emplir de tristesse, de déception aussi. «C'est dommage…Je te souhaites que le juge penche en ta faveur papa… Je t'aime…Adieu» Sur ces derniers mots, vous voyez sa silhouette disparaître peu à peu sous vos yeux. Une fois totalement disparue, vous vous sentez aspiré vers un autre lieu, un autre endroit, votre jugement vous attend.…

- Rendez-vous au 19

24

Vous sentez votre enveloppe semi-physique commencer à se fragiliser. Vous avez trop fragilisé votre enveloppe en cette dimension, que ce soit d'un point de vue mental ou semi-physique. Vous sentez l'essence de la vie vous échapper. En quelques instants, vous disparaissez de l'endroit où vous vous teniez. Vous sentez votre esprit inexorablement et de plus en plus vite aspiré par ce qui doit être la Porte vers l'Autre monde. Rapidement, vous vous retrouvez devant celle-ci et la passez. Vous n'avez pas passé un instant dans le monde des morts, que vous avez l'impression d'être attrapé, alors que vous intangible, par une main forte qui vous traîne jusqu'à une partie de ce monde qui ne vous dit rien d'agréable. Des ateliers de torture s'offrent à votre regard. Vous tentez de vous en aller, vous voulez vous enfuir, mais la main vous rattrape à chaque fois, elle est là, invisible toujours prête à vous ramener à votre place. Une éternité de souffrance s'offrent à vous, la vengeance d'une personne dont vous avez causé la mort ou bien d'un démon que vous avez asservi, probablement. Vous avez perdu.

25

Vous avez du mal à bouger, vos muscles sont tout ankylosés. Vous commencez d'abord par remuer vos jambes puis vos bras, enfin vous vous décidez à vous lever pour de bon. Quelque peu fourbu, vous vous relevez et une fois debout, faites un pas, puis deux. C'est alors que le sol semble se dérober sur vos pas, plus rien ne vous retient. Vous tombez en chute libre, votre vitesse augmentant à chaque instant. Le temps semble ralentir, aucun paysage ne défile sous vos yeux, il n'y a que les ténèbres et la chute. Vous tombez pendant ce qui vous semble une éternité, puis vous vous écrasez sur ce qui doit être le sol. Vous avez l'impression que vos jambes se brisent, vous fermez les yeux de douleur et retenez un cri de douleur. Étonnamment vous n'avez rien de cassé, vous attendez donc que la douleur retombe puis vous vous

redressez et regardez autour de vous.

Rendez-vous au 33

26

Vous vous trouvez à présent face à une porte de chêne quelque peu abîmée par le temps, dans un couloir au bas plafond et aux murs ruisselants d'humidité. Sur votre gauche, une torche est accrochée au mur, tandis que derrière vous le couloir plonge dans les ténèbres. Vous vous approchez un peu du battant et tentez d'entendre au travers pour vous donner une idée de ce qui peut se trouver derrière. Vous entendez quelques bruits de pas mais guère plus, les bruits sont étouffés en traversant le bois de la porte ou les murs. Vous décidez de ne pas rester là à rien faire et poussez doucement le battant, qui s'ouvre dans un faible grincement. Une vive lumière vous éblouit quelques instants puis vous réussissez à observer l'endroit dans lequel vous vous apprêtez à vous rendre. Sur votre gauche un feu ronfle dans une cheminée assez imposante. Devant vous se trouve un homme attablé, une chope à la main. Un chandelier pend au dessus de sa tête, éclairant la scène de ses nombreuses bougies. En entendant le faible grincement produit par la porte en bois, l'homme s'est retourné et vous observe à présent, un large sourire faisant rayonner son visage. *Notez le code : Souvenirs.* Après quelques instants vous vous rappelez qui il était et faites un petit bond en arrière pour vous éloigner de lui. Cet homme fut votre meilleur amis pendant vos études à l'école de magie, durant votre jeunesse; et il fut aussi le premier mage que vous aviez tué. Vous saviez très bien que si vous le laissiez en vie, il s'opposerait à vous et vous saviez de même que vous ne seriez pas capable de l'affronter. Non pas qu'il aie été plus puissant que vous, non. Vous l'appréciez et il aurait par la suite été un obstacle moral à votre réussite. Vous avez donc jugé plus prudent de l'éliminer dès le début afin d'avoir le champ libre, de ne plus être retenu par de quelconques chaînes d'amitié ou de reconnaissance. Et il était maintenant devant vous, en personne, en train de boire une bonne bière tel qu'on en trouvait dans les Monts du Nord avant votre règne. Malgré votre réaction, son sourire persiste. «Voyons n'ai pas peur mon ami. Crois-tu que je t'en veuille encore après tout ce temps ? J'ai pu méditer, réfléchir et pardonner au cours des nombreuses années pendant lesquelles je t'ai attendu. Au début il me fut dur de penser à t'accorder mon pardon, mais les années passant, j'ai fini par oublier la haine et la rancœur. Tu m'entends, je ne t'en veux plus. Je sais bien que tes motivations n'étaient pas des plus honorables, mais c'est du passé, à présent tu nous as presque rejoints. Viens donc boire une chopine à mes côtés comme au bon vieux temps.» Sa réaction vous semble fort étrange, vous ne vous attendiez pas à cela, mais il semble sincère.

- Si vous ne lui faîtes pas confiance et souhaitez l'attaquer, rendez-vous au 39
- Si vous préférez accepter de boire un coup avec lui, rendez-vous au 15
- Si, en revanche, vous refusez aimablement de boire un coup avec lui et préférez lui proposer de discuter un peu, rendez-vous au 5

27

Vous commencez à vous énerver sérieusement. Aarfriek vous ment, vous en êtes persuadé en votre fort intérieur, vous ne pouvez pas finir ainsi. Esclave d'un démon ou supplicié en proie aux souffrances éternelles. Vous crachez au visage du démon ce que vous pensez de ses dires. Il ne vous répond que par un sourire malveillant, sadique, vous semblez l'amuser au plus haut point. Il prend une pose désinvolte, il se fiche totalement de vos élucubrations et se permet même d'examiner ses griffes et en gratter la crasse éventuelle pouvant y être accrochée. Étrangement, vous commencez à perdre le contrôle de vous-même, vous ne comprenez trop pourquoi, l'intensité de vos sentiments est comme qui dirait bien plus que doublée. Vous tentez bien de reprendre le contrôle mais sans résultat, une rage vive et brûlante s'est emparée de vous, vous commencez à crier, hurler. *Vous gagnez un point de déséquilibre (mental).* Le démon continue à vous observer du même regards amusé, puis son visage commence à se décomposer. L'étonnement peut se lire sur ses traits, tout ne se passe apparemment pas comme il l'avait prévu. Il tente de vous dire quelque chose, mais vous n'en entendez que les premiers mots, le reste est étouffé par vous ne savez quoi. Dans le même temps, vous vous sentez tomber en chute libre et arrêtez de lancer vos

accusations à Aarfriek qui disparaît de votre champs de vision. Celles-ci laissent la place à un long cri de peur inarticulé, vous avez l'impression de vous trouver dans votre cerveau, des langues de brumes tourbillonnents autour de vous. Vous avez la tête qui tourne et n'arrivez plus à apercevoir correctement votre environnement, tout tourne, valse autour de vous. Vous fermez les yeux afin de ne pas vomir et de craintes de ce que vous pourriez voir. Enfin après une minute de chute dans cet étrange espace, qui paru durer bien plus longtemps, vous commencez à ralentir pour finalement vous arrêter. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous ne reconnaissez pas l'endroit où vous êtes, qui est totalement nouveau pour vous.

Rendez-vous au 33

28

En un instant, vous vous retrouvez enchaîné aux poignets et chevilles à une sorte de table en bois sur laquelle vous êtes allongé. Vos blessures vous font souffrir atrocement, heureusement dans cet étrange monde dans lequel vous vous trouvez, ou plutôt cet entre-deux monde, vous ne saignez pas ; d'ailleurs la blessure est physique mais en même temps ne l'est pas, car votre corps est ici sans y être. Il est présent par l'intermédiaire de votre esprit. Vous sentez vos dernières blessures qui vous piquent affreusement, bien que cela aille en décroissant. Après quelques minutes à juguler la douleur, vous entreprenez d'observer un peu l'endroit où vous vous trouvez. Vous ne mettez pas longtemps à vous rendre compte que vous n'arrivez pas à voir quoi que ce soit à plus d'un mètre de vous, tout n'est qu'obscurité. Vous êtes à nouveau entouré de ces inquiétantes ténèbres et cela ne vous inspire pas confiance, de plus vous êtes prisonnier sur ce qui doit être une table de torture, d'après ce que vous dit l'odeur de sang qui se dégage de l'endroit et votre situation. Vous entendez des pas encore assourdi qui résonne plus loin, se rapprochant ; ainsi qu'une voix grave proférant de sombres paroles incompréhensibles que vous n'entendez qu'à peine.Vous tentez de vous relever un petit peu mais vous n'y arrivez pas, vous êtes bien attaché et ne pouvez éloigner vos membres attachés de plus de 5 centimètres de la table. *Notez le code Torture.*

- Si vous possédez le code but, rendez-vous au 45
- Si vous ne possédez ni le code souvenirs, ni le code but, rendez-vous obligatoirement au 35
- Si vous souhaitez hurler votre rage d'être ici enfermé sans raison valable, rendez-vous au 7
- Si vous préférez rester là où vous êtes et attendre, rendez-vous au 14

29

Tout en tenant aussi fermement que possible votre lame, vous lancez un regard calculateur à votre adversaire. Celui-ci vous renvoit un sourire amusé. Vous vous mettez en position défensive et attendez que le démon agisse. Vous n'avez pas longtemps à attendre ; après quelques secondes, tandis que vous perdez votre équilibre en tenant de reculer, il vous envoi un coup de pied à la tête qui vous assomme presque. *Vous gagnez 1 point de déséquilibre.* Vous tentez de risposter en le frappant de votre épée à deux mains, mais ne faîtes qu'abattre votre arme dans le vide. Aarfriek est déjà revenu là où il était avant de vous frapper. Il semble d'un rapidité phénoménale, inhumaine, vous n'avez aucune chance ou presque face un tel être. Par chance une minute s'écoule sans qu'il n'agisse, mais vous avez comme l'impression qu'il ne souhaite pas continuer le combat. Son regard est pensif et lorsqu'il croise le votre, se remplit d'un sentiment malsain de supériorité dont il semble jouir de chaque cellule de son corps. Vous ne bougez pas, vous être bien trop concentré à vous rétablir et rester debout tandis que le monde semble vaciller autour de vous. Votre tête vibre encore de la puissance du coup que vous a porté le démon. Après quelques minutes d'un silence pesant mais qui vous permet de reprendre quelques forces, il s'adresse à vous.
«Tu es aussi faible et pitoyable que je le pensais. Dire que tu fus mon maître pendant plusieurs dizaines d'années dans l'autre monde. J'en rage. Mais par chance, les choses sont revenus dans l'ordre qui aurait toujours dû être et te voilà presque sans défense, à ma merci.»
Il aurait pu vous cracher au visage que cela vous aurait fait le même effet, vous brûlez d'une rage sourde contre ce monstre méprisant et méprisable.
«Vois-tu, je pourrais très bien te tuer dès à présent, mais ce ne serait pas drôle non, pas drôle du tout. Il y a quelques autres personnes qui souhaiteraient te voir avant, je repasserais donc pour t'achever»

Son regard brille de joie non contenue, de toute la jouissance que lui offre sa puissance. Aarfriek aime définitivement monopoliser la parole, car avant qu'un seul son aie pu sortir de votre bouche, il effectue un large geste de son bras gauche, de l'intérieur vers l'extérieur et l'obscurité qui vous entourait jusque là laisse place à une toute autre scène. Dans le même instant, le démon disparaît comme s'il s'effaçait doucement.

- Si vous possédez 3 points de déséquilibre, rendez-vous au 24
- Rendez-vous au 26

30

Le visage de votre père, jusqu'alors paisible, changea alors du tout au tout. Il exprimait cette fois le dégoût.
«Ainsi tu n'as pas changé mon fils, toujours la bouche pleine de venin. Prêt à mentir à chaque instant pour survivre, pour devenir plus puissant. Tu penses peut-être que tu mérites notre pardon ? Toi qui nous as tous fait assassiner, qui a même tué certains d'entre nous de tes propres mains, un sourire fou sur les lèvres. Tu ne nous mérites pas, nous allons donc t'éliminer, te faire définitivement rejoindre notre monde : celui des morts !»
Son visage puis ceux des autres personnes présentes se distordent, ne laissant plus apparaître que des faces hurlantes et distordues d'éternels damnés. Leurs yeux rouges n'expriment plus que haine et désir de vengeance, ils ne souhaitent que vous détruire. De longues griffes acérées viennent remplacer leurs ridicules ongles d'Hommes et vous commencez à prendre peur devant la scène d'horreur qui se déroule sous vos yeux. Votre père vous envoie un large crochet du gauche que vous esquivez sans trop de difficulté. Tandis que regrettez de ne pas avoir vos armes habituelles ainsi que vos pouvoirs pour vous défendre contre votre ancienne famille, une dizaine de couteaux de lancer bien rangés dans un étui apparaissent dans votre main gauche. Vous voilà à présent armé, en possession d'un matériel que vous maîtrisez de surcroît très bien. Vous esquivez un deuxième coup et n'attendez pas un instant de plus, lancez deux couteaux qui viennent se ficher dans le crâne de deux hommes qui furent vos cousins. Les autres personnes présentes commencent à peine à réagir que déjà vous envoyez une deuxième volée mortelle, celle-ci venant trouver un de vos anciens frères et un de vos gendres. Puis vous tirez un autre couteau de son fourreau et le jetez sur votre père. Vous remarquez que les corps des personnes que vous avez touchées se transforment en fumée et se dissipent rapidement dans l'air mais ne cherchez pas à y réfléchir, votre temps vous est compté. Vous avez beau ne plus être dans votre monde et ne pas vous être entraîné depuis longtemps, vous constatez que vous n'avez pas perdu la main. *Inscrivez le code Ténèbre sur votre feuille de personnage.* Vous n'avez pas le temps de faire plus, que tous les autres êtres bondissent sur vous à une vitesse fulgurante. En un instant ils sont sur vous, déjà, plusieurs griffes vous lacèrent le dos. Grâce à un instinct de survie hors du commun, vous lancez tous les couteaux qui vous restent afin de creuser une fine brêche dans les rangs de ces monstres et réussissez à passer, non sans récolter quelques estafilade lors de l'action. *Vous gagnez 1 point de déséquilibre.* Tout cela n'a duré que quelques instants, au maximum six secondes, mais vous vous trouvez à présent hors du cercle de damnés qui venait de se former autour de vous. Ils commencent à se tourner vers vous, vous comprenez que vous n'avez plus un seul instant à perdre si vous souhaitez ne pas passer dès à présent dans l'Autre monde. Vous prenez donc vos jambes à votre cou. Vous jetez un coup d'oeil au dessus de votre épaule quelques minutes plus tard et constatez, étonné, qu'on ne vous poursuive pas. Vous ralentissez donc le rythme et vous asseyez quelques instants à terre. Soulagé, vous vous endormez à même le sol, au milieu des herbes de la prairie et de leurs douces senteurs. Une bonne demi-heure plus tard vous vous réveillez, mais tout ce qui se trouve autour de vous à changé, de même que le sol qui vous soutenait.

- Si vous possédez 3 points de déséquilibre, rendez-vous au 24
- Rendez-vous au 28

31

Vous sortez tranquillement de votre lit, attrapez la bougie puis l'allumez à l'aide du briquet à amadou qui

se trouvait juste à côté de celle-ci. Vous plantez la bougie dans un petit socle transportable réservé à cet emploi et vous asseyez sur votre lit, la bougie posée devant vous, sur vos draps. Cette lumière chaleureuse vous réconforte, vous n'éprouvez plus aucune crainte. Cette nuit va bien se passer, vous en êtes à présent persuadé. Vous vous asseyez pour votre part sur votre oreiller et attendez que la créature se montre. Elle ne tarde pas à exaucer votre vœu et apparaît dans un pop caractéristique de son arrivée à l'autre bout du lit, ne pouvant arriver l'oreiller puisque vous êtes assis dessus. Pendant un instant elle vous défie du regard, de ses petits yeux méchants. Puis elle commencer à s'approcher et lorsqu'elle arrive dans la zone vraiment bien éclairée par la bougie, s'arrête. Vous n'avez pas peur du lutin, vous ne ressentez même pas l'étreinte que sa présence exerçait sur vous dans votre cauchemar. Il doit le sentir, car il garde son regard perçant fixé sur vous, tentant probablement de reprendre le contrôle de la situation. Lorsqu'il vous ordonne de vous suicider, comme il le faisait chaque fois dans votre cauchemar, vous n'en ressentez pas l'obligation et ne bougez même pas. Vous vous sentez gagner en assurance, vous savez que vous pouvez lui résister, vous ne risquez à présent plus rien, vous n'avez plus peur. Voyant que vous ne réagissez pas, il ré-essaye de vous contraindre, sans résultat. Vous voyez le doute, la déception prendre place dans son regard. Vous n'avez toujours pas bougé d'un pouce mais vous tenez comme quelqu'un de sûr de lui. Une courte minute passe pendant laquelle le lutin vous dévisage, sans savoir quoi faire, tandis que vous vous contentez de lui faire face. Puis la créature dû décider qu'il ne lui servait plus à rien de rester ici, car elle partit dans ce «Plop» que vous aviez si souvent entendu pour signifier son arrivée. Vous vous laissez tomber à plat ventre sur votre lit, en écartant au préalable la bougie. Vous avez vaincu votre cauchemar. Vous vous sentez apaisé, calme.

- Si vous possédez le code esclave, rendez-vous au 38
- Si, vous possédez le code But, rendez-vous au 237
- Sinon, rendez-vous au 19

32

L'idée de vous retrouvez face à votre vous du passé ne vous tente pas le moins du monde, tout comme assister à la scène qui doit se dérouler dans la pièce. Vous continuez donc à avancer, sans vous occuper de la salle de torture. *Notez le code : ténèbres.* Vous n'avez pas fait trois pas que vous vous retrouvez dans un tout autre endroit. la transition se fait en l'espace d'un court instant, sans le moindre avertissement.

- Si vous possédez le code démon, rendez-vous au 22
- Sinon, rendez-vous au 26

33

Une brume épaisse vous entoure quelques instants puis se dissipe en un coup de vent. Vous vous trouvez dans un prairie ensoleillée à l'herbe verte et fraîche. Plus loin des champs verdoyants s'étendent jusqu'à l'horizon. De beaux coquelicots poussent de-ci de-là dans les terrains en friche, égayant de leur belle couleur rouge ce spectacle ô combien harmonieux. Alors que vous profitez de la vue, vous remarquez comme une anomalie. L'herbe se penche, fluctue sous la force des doux zéphyrs, donnant à l'observateur rêveur l'impression de voir une mer chlorophylienne troublée par le vent, créant de minuscules vaguelettes. Mais vous ne sentez pas la moindre brise, l'air est immobile autour de vous, vous ne sentez d'ailleurs pas non plus la chaleur du soleil. De plus vous n'entendez rien, ni les gazouillements des oiseaux, ni le bruit du vent dans la plaine, ni les sons émis par les insectes dans les champs. Le sentiment d'admiration, de joie à la vue de cet endroit disparaît peu à peu en vous, remplacé par un malaise grandissant. Tout ce qui vous entoure sonne faux, comme une illusion ratée, dont seul le visuel aurait fonctionné. Vous vous retournez et vous retrouvez en face d'une jeune fille à la peau blanche comme neige et aux yeux rouges d'une toxicomane radicale. Elle porte une simple et humble robe blanche et marche pieds nus dans l'herbe. Ses cheveux ondulent sous les effets du vent, que vous ne percevez toujours pas. Vous qui aviez cru un instant ne pas être seul dans cet endroit, dans cet enfer, vous comprenez qu'elle fait partie de cet endroit, de ce qui vous semble être une illusion. Ses yeux durs vous fixent avec un semblant de pitié, elle reste silencieuse, attendant que vous brisiez la glace. Vous ne dîtes

rien et le silence se prolonge, inlassablement, jusqu'au moment ou la demoiselle se décide enfin à vous adresser la parole.
« Ainsi vous ne me reconnaissez même plus père ? Vous êtes tombé si bas que cela.»
Vous remarquez alors ses doux yeux tristes, elle-même ne semble vous reconnaître qu'à grand peine. Vous vous souvenez à présent d'elle, les souvenirs affluent d'un coup. Elle était morte il y a une dizaine d'année et vous n'étiez en rien dans sa mort, pour une des rares fois de votre vie. Elle et sa mère étaient les seules personnes que vous aimiez dans ce bas monde et vous les aviez perdues coup à coup emportées par la maladie.
«Si. Je te reconnais et te voir me fait un plaisir que tu ne saurais imaginer. Seulement, je me demande où nous sommes ? Quel est cet endroit où je peux en ce moment te revoir ?»
Elle vous regarde, interloquée. Vous devinez facilement les causes de son étonnement ; en père indigne vous ne lui aviez jamais dit à quel point vous teniez à elle et elle n'avait jamais pu voir que le visage sadique et tyrannique que vous abordiez toujours et plus particulièrement lorsque vous gouverniez.
«Toi qui te targuait d'être le plus puissant sorcier ayant jamais existé, tu ne connais pas l'endroit où nous nous trouvons ? Tu m'en vois fort étonnée, vous répond-elle avec un brin de malice et de moquerie.
- Il faut croire qu'aucun homme ne peut posséder la connaissance absolue, ce n'est pas faute d'avoir essayé.
- Il semblerait que tu sois entre la vie et la mort, retenu sur terre par une force inexorable tandis que ton esprit est aspiré vers la mort. Tu es entre deux mondes, tu es dans les limbes. C'est pour cela que je peux à présent te parler.»
Ainsi donc vous étiez dans les limbes. Vous vous souvenez avoir étudié celles-ci dans votre jeunesse, sans avoir pu découvrir grand chose à leur sujet.
«Qu'est-ce qui me retient ici ?
- Les seuls êtres réellement capables de faire une telle chose sont les démons, or en tant que démoniste, je pense que tu as un large panel de démons qui souhaiteraient se venger des années de servitude passées à ton côté. Pour t'en sortir tu n'as pas énormément de choix, il te faut rencontrer le Juge, il te permettra d'accéder à la mort ou bien de retourner vivre sur terre. A vrai dire, c'est lui qui viendra à toi lorsqu'il estimera qu'il est temps.»
Vous n'aviez jamais entendu parler de ce Juge, mais si votre fille vous assure son existence, vous vous devez de la croire. Elle fronce soudain les sourcils, prenant un air préoccupé.
«Je vais devoir partir, d'autres entrent en action. Tu rencontreras sûrement de très nombreuses personnes qui te voudront du mal avant de pouvoir parler avec le Grand Juge, méfie-toi, tu pourrais avoir de mauvaises surprises !»
Vous n'avez pas le temps de lui dire un mot, un au revoir, que sa silhouette s'évanouît comme emportée par le vent.Vous vous retrouvez seul, au milieu de la plaine, avec des réponses à certaines de vos questions. Votre fille a dit que d'autres entraient action, vous pouvez donc supposer que des être pas forcément amicaux sont en train de se diriger vers vous ou bien se trouvent déjà dans la plaine.

- Si vous souhaitez partir de l'endroit où vous vous trouvez afin de vous éloigner d'éventuels arrivants, rendez-vous au 16
- Si vous préférez tout simplement rester là où vous êtes et attendre, rendez-vous au 40

34

Vous attrapez le couteau puis vous installez au milieu de vos couverture, bien à l'aise dans votre lit. Vous vous préparez à attendre le lutin et posez doucement votre tête sur votre oreiller. Les minutes passent lentement, trop lentement, vous serrez fort le couteau dans votre main droite. Vous commencez à suer, la peur s'installe tranquillement dans votre coeur. Vous n'êtes plus si sûr de réussir à tuer le lutin, vous doutez. Ne va-t-il pas submerger votre volonté dès son apparition, comme dans votre cauchemar, dans ce cas vous ne pourrez vous servir de votre arme. Des perles de sueur coulent dans vos yeux, vous vous retenez de les essuyer, afin que le lutin s'il approche ne se doute pas que vous l'attendez. Quelques instants plus tard, vous entendez le petit pop caractéristique de son arrivée et sentez votre oreiller bouger légèrement sous son poids. Vous n'attendez pas un instant de plus, vous repoussez votre drap et l'attaquez de votre couteau. Par chance, vous faites mouche et enfoncez largement votre arme dans son torse. *Notez le code Ténèbre.* Vous pouvez lire dans ses petits yeux méchants un très grand étonnement, il ne

s'attendait visiblement pas à ça. Vous voyez son regard commencer à se voiler, il est en train de mourir. Alors que vous vous apprêtez à sortir votre couteau de la plaie pour lui porter un deuxième coup, le lutin se jette sur votre main et plante ses petites dents pointues dans votre majeur. Vous hurlez de douleur sous le coup, la morsure vous fait extrêmement mal. Alors que vous secouez votre main afin qu'il vous lâche, il détache littéralement votre doigt de votre main et l'avale sans même le mâcher. Cette fois vous faites plus qu'hurler, vous avez l'impression d'en perdre vos cordes vocales tellement vous criez fort. *Vous gagnez 1 point de déséquilibre*. Une fois que la douleur s'est un peu calmé, vous allez voir le corps du lutin, il est mort, vous avez réussi à vaincre votre cauchemar. Vous vous faites rapidement un bandage pour votre doigt avec un morceau de l'habit du petit être et attendez que ça s'arrête de saigner.

- Si vous avez 3 points de déséquilibre, rendez-vous au 24
- Si vous possédez le code esclave, rendez-vous au 38
- Sinon, rendez-vous au 19

35

Ne pouvant bouger de votre place, vous vous contentez d'attendre que le temps passe, que la personne se rapproche. Vous entendez les pas se rapprocher pendant une quinzaine de longues minutes, puis vous voyez une sombre masse sortir des ténèbres.Vous ne mettez pas longtemps à reconnaître Aarfriek, le plus puissant des démons que ayez jamais soumis à votre pouvoir. De l'endroit où vous êtes, il est plus qu'impressionnant et parait immense. Un sourire sadique découvre ses canines pointues, aiguisées au couteau. Une fois tout proche de vous, il vous adresse la parole de sa voix caverneuse.
« Ainsi donc tu te retrouves déjà ici pauvre minable. Il te reste pourtant nombre de personnes à rencontrer, je t'assure. Ce monde est tout sauf vide et personne ne t'a oublié. Je te dis donc à toute à l'heure»
Sur ces derniers mots, vous voyez la scène se distordre et quelques instants plus tard, vous vous retrouvez propulsé dans un tout autre endroit.

- Rendez-vous au 16

36

Vous répondez par l'affirmative à votre fille et prenez sa main dans la vôtre. Elle vous sourit, d'un sourire franc, beau tel que cela faisait longtemps que vous n'en aviez vu. Vous vous sentez alors vous élever en l'air, comme si une quelconque gravité cessait d'exercer son pouvoir sur vous deux. Comme dans son élément, votre fille vous guide pendant un petit quart d'heure à travers les ténèbres. Enfin, vous arrivez devant un toute petite porte, symbolisant une porte à la dérobée, une manière de passer outre l'entrée officielle, un échappatoire. Vous échangez un dernier regard attendri puis passez la porte, côte à côte. C'est ici que votre aventure ce termine et vous avez gagné, vous avez trouvé la paix dans l'Autre monde, celui des morts, avec votre fille. Félicitations.

37

Vous pivotez sur vous même et vous mettez en marche, tournant le dos à la chaumière et à ses occupants. Vous sentez comme une vingtaine de lourds regards peser dans votre dos, mais n'osez vous retourner et continuez à avancer. Pendant quelques instants vous vous surprenez à trembler, tandis que le silence s'abat sur la plaine. Vous n'entendez plus les cris des enfants, les babillements des poupons ou les discussions des adultes. Vous vous retrouvez dans le même silence que celui présent à votre arrivée, oppresant. Vous stoppez votre avancée, attendez d'arrêter de trembler et vous retournez. Derrière vous le temps semble avoir arrêté son cours, qu'il reprends quelques instants après. Interloqué et quelques peu inquiet vous vous remettez néamoins en route, vers vous ne savez où, mais un endroit qui sera toujours mieux que la chaumière.
Rendez-vous au 16

38

Sans prévenir, vous vous retrouvez arraché à la scène à laquelle vous assistiez et vous retrouvez projeté dans une caverne éclairée par quelques bougies disposées au sol et sur les parois. Face à vous se trouve Aarfriek, dans une étrange toge sombre. Devant vous sur le sol, vous pouvez voir un pentacle parfait dessiné à la craie blanche. A chaque pointe de l'étoile, se trouve une simple chandelle de cire noire, toutes sont allumées. « Aurais-tu pris peur entre-temps où bien es-tu toujours prêt à recevoir l'insigne honneur de devenir mon esclave ?» Vous lui répondez d'un simple hochement de tête. « Très bien. Pour ce faire il te suffit de te placer au centre du pentacle lorsque je te le dirais. Il faut avant que je prépare le sortilège qui convient.» Vous opinez à nouveau du chef pour marquer que vous avez compriss. Il commence alors à marmonner d'étranges imprécations dans une langue qui vous est totalement inconnue. Une minute plus tard, il vous demande de vous mettre à la place désignée afin qu'il puisse terminer le rituel.

- Si vous souhaitez bien docilement vous asseoir à cet endroit, rende-vous au 9
- Si vous préférez ne pas lui obéir et le pousser dans le pentacle, rendez-vous au 46

39

Tandis que vous commencez à imaginer comment vous allez le tuer, un sabre oriental apparaît entre vos mains, semblant répondre à votre besoin. Une fraction de secondes plus tard, vous vous jetez sur votre ancien ami, lui lançant un coup de taille. *Notez le code : Ténèbres.* Vous voyez son visage se décomposer de fureur, votre réaction parait ne pas lui plaire. Il esquive votre attaque de justesse mais n'a pas le temps de riposter que vous tentez cette fois-ci un puissant coup d'estoc et réussissez à enfoncer votre lame dans son bas ventre. Alors qu'étonné il se rend compte de son état, il attrape un couteau de cuisine qui se trouve sur la table derrière lui et vous en assène un coup à l'épaule. Vous n'avez pas le temps d'esquiver son attaque, vous ne vous y attendiez pas et étiez bien trop content de la réussite de la votre. *Vous gagnez 1 point de Déséquilibre.*Vous vous écartez de votre ancien ami et le regardez agoniser, cracher du sang puis, enfin, disparaître comme s'il n'avait été fait que de brume. Il ne reste plus rien de son corps. Vu l'endroit où vous vous trouvez, cela ne vous étonne pas tant que ça. Vous posez votre sabre sur la table et fouillez la salle pendant quelques instants, mais rien ne vous intéresse, d'ailleurs pourquoi donc fouiller la pièce ? vous ne comptez pas rester dans cet entre deux monde et rien ne vous dit que ce que vous voyez est réel. Lorsque vous allez récupérer votre arme, vous remarquez qu'elle a disparu vous ne savez trop comment et préférez ne pas creuser la question. Il n'y a sûrement pas d'explication logique à cet événement. Vous décidez donc de sortir de la pièce.

- Si vous possédez 3 points de déséquilibre, rendez-vous au 24
- Sinon, rendez-vous au 8

40

Vous vous asseyez tranquillement dans l'herbe verte et fraîche de la plaine. Vous en profitez même pour vous allongez et restez là étendu pendant quelques minutes, à observer les nuages dans le ciel. Vous vous sentez en paix, nul être ou animal ne vient troubler votre repos. Ce moment de tranquillité vous fait le plus grand bien et vous remet de vos dernières émotions. Lorsque vous vous relevez, vous constatez, fort étonné, que le paysage a en partie changé autour de vous. A cinq cent mètres de vous se trouve à présent une chaumière autour de laquelle courent quelques joyeux enfants en bas âge, tandis que plusieurs adultes et vieillards se reposent à l'ombre d'un chêne plusieurs fois centenaire. De la fumée sort de la cheminée de la maison et la douce fragrance d'un copieux repas flotte aux alentours. Vous decidez de vous approcher un peu de tout ce remue-ménage, interloqué. Vous vous rendez rapidement compte que c'est une famille qui est rassemblée là, votre famille. La quasi-totalité de celle-ci seulement est réunie, car vous le sentez, votre femme et votre fille ne sont pas rpésentes. C'étaient les seules que vous ayez réellement aimées et ce n'était pas de votre fait si elles étaient mortes.Vous savez en revanche très bien comment les autres sont morts, car ils le sont tous, ce qui explique leur présence ici. La plupart ont succombé par la faute de votre

paranoïa aiguisée, d'autres ont réellement tenté de vous arrêter, de vous tuer ou de vous raisonner, mais au final, vous les avez tous tués, du premier au dernier, du vieillard au bambin.

- Si vous souhaitez vous détourner de la chaumière et de ses occupants, fuir leurs regards et leur présence, rendez-vous au 37
- Si vous préférez les attaquer sans attendre à main nues, afin de les faire disparaître de ce monde, tout comme vous les avez exclus du monde des vivants, rendez-vous au 42
- Si vous voulez aller les voir, tout simplement, espérant que la mort ai adoucis leur rancoeur à votre égard, rendez-vous au 2

41

Sans arme, vous vous jetez sur lui et lui donnez un puissant coup de pied de face. Il tombe à terre sous la force du coup mais, faisant fi de la douleur, se retourne pour voir son adversaire. Etrangement, vous ressentez une douleur sourde au dos, là même ou vous venez de frapper l'ancien vous-même. De même, vous ressentez son incompréhension. Serait-il possible que vous soyez à la fois lui et vous ? Lorsqu'il vous voit, son visage se décompose littéralement. Vous entendez alors plusieurs objets en fer tomber à terres : les instruments de torture qu'il avait encore dans les mains. Pendant quelques instants il semble incapable de parler, de bouger. Ses yeux sont écarquillés et il est bouche bée, vous en profitez pour l'attaquer une seconde fois, cette fois-ci en tentant de l'étrangler. Vous ressentez de nouveau sa douleur, c'est sûr vous partagez un lien réel et direct avec le Ragnar du passé. Alors qu'il commence à suffoquer, vous avez comme un éclair de lucidité, un doute. Si vous le tuez, lui qui fait partie de votre passé, existerez-vous encore dans votre présent. Vous préférez ne pas prendre ce risque et arrêtez de l'étrangler. Vous lui ordonnez ensuite de partir d'ici, de retourner à ses occupations. Il semble un instant lutter entre deux solutions, puis s'en va sans rien dire, les bras ballants. Vous vous trouvez à présent seul avec la jeune femme qui parait encore plus stupéfiée que l'ancien vous-même. Elle tremble de peur et de douleur et son pied saigne abondamment. Vous récupérez les clefs des chaînes que vous savez accrochées au mur puis vous approchez de la demoiselle. Elle tente de s'éloigner de vous, terrifiée, mais ses chaînes la retiennent selon toute logique. Vous lui murmurez quelques paroles rassurantes et la détachez. Vous récupérez ensuite un morceau de tunique ayant appartenu à la dernière personne s'étant faite tuée ici par terre et en faîtes un petit bandage autour de sa blessure. Vous attendez ensuite pendant quelques minutes que sa raison reprenne le pas sur sa peur et qu'elle vous adresse la parole. Elle vous remercie, incertaine de la manière dont se comporter avec vous. Vous vous rendez alors compte que ce que vous avez fait n'allait pas beaucoup lui servir puisqu'il est impossible de sortir de votre forteresse pour quelqu'un qui n'y est pas autorisé. Alors que vous vous apprêtez à le lui dire, la scène disparaît sous vos yeux.

- Si vous possédez le code souvenirs, rendez-vous au 19
- Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 26

42

Vous êtes décidé, vous devez faire disparaître de ce lieu tous ces êtres que vous aviez jugés nuisible dans le monde des vivants. Vous vous avancez donc d'un pas rapide et déterminé vers la chaumière et les personnes s'y trouvant. Vous réfléchissez à la manière dont vous allez les massacrer et regrettez de ne pas avoir vos armes habituelles ainsi que vos pouvoirs, lorsqu'une dizaines de couteaux de lancer bien rangés dans un étui apparaissent dans votre main gauche. Vous voilà à présent armé, en possession d'un matériel que vous maîtrisez de surcroît très bien. Rapidement, vous arrivez devant la maison. Tous les regards, ceux des jeunes comme des vieux se tournent vers vous et vous regardent fixement. Leurs regards sont vides, vides de sentiments, d'émotions, de haine, vides de tout. Vous n'attendez pas un instant de plus et en une fraction de seconde, lancez deux couteaux qui viennent se ficher dans le crâne de deux hommes qui furent vos cousins. Les autres personnes présentes n'ont pas le temps de réagir que déjà vous envoyez une deuxième volée mortelle, celle-ci venant trouver un de vos anciens frères et un de vos gendres. Vous avez beau ne plus être dans votre monde et ne pas vous être entraîné depuis longtemps, vous constatez que vous n'avez pas perdu la main. De même votre corps semble ne pas avoir eu besoin de vous pour savoir

quelle stratégie adopter : tuer d'abord les jeunes hommes et ceux qui pourraient s'avérer une menace , puis s'occuper des femmes, enfants et vieillards. *Inscrivez le code Ténèbres sur votre feuille de personnage.* Vous envoyez encore deux autre lames, avant que tous les habitants de la chaumière ne réagissent enfin. Tandis que les corps des personnes que vous avez touchées se transforment en fumée et se dissipent rapidement dans l'air, tous les autres êtres bondissent sur vous à une vitesse fulgurante. Leurs visages se distordent, ne laissant plus apparaître que des faces hurlantes et distordues d'éternels damnés. Leurs yeux rouges n'expriment plus que haine et désir de vengeance, ils veulent vous détruire. De longues griffent acérées viennent remplacer leurs ridicules ongles d'hommes et vous commencez à prendre peur devant la scène d'horreur qui se déroule sous vos yeux. En quelques instants ils sont sur vous, déjà, plusieurs griffes vous lacèrent le dos. Grâce à un instinct de survie or du commun, vous lancez tous les couteaux qui vous restent afin de creuser une fine brêche dans les rangs de ces monstres et réussissez à passer, non sans récolter quelques estafilade lors de l'action. *Vous gagnez 2 point de déséquilibre.* Tout cela n'a duré que quelques instants, au maximum six secondes, mais vous êtes à présent hors du cercle de damnés qui venait de se former autour de vous. Ils commencent à se tourner vers vous, vous comprenez que vous n'avez plus un seul instant à perdre si vous souhaitez ne pas passer dès à présent dans l'Autre monde. Vous prenez donc vos jambes à votre cou. Vous jetez un coup d'œil au dessus de votre épaule quelques minutes plus tard et constatez, étonné qu'on ne vous poursuit pas. Vous ralentissez donc le rythme et vous asseyez quelques instants à terre. Soulagé, vous vous endormez à même le sol, au milieu des herbes de la prairie et de leurs douces senteurs. Une bonne demi-heure plus tard vous vous réveillez, mais tout ce qui se trouve autour de vous à changé, de même que le sol qui vous soutenait.

- Si vous possédez 3 points de déséquilibre (ou plus), rendez-vous au 24
- Rendez-vous au 28

43

Sans bouger le moindre orteil, vous entreprenez d'essayer d'atteindre vos pouvoirs.Vous pouvez presque tâter de votre esprit le mur qui vous en sépare. Vous tentez de le contourner, de passer au dessus, sans résultats. Vous vous concentrez encore un peu plus, vous commencez à avoir mal au crâne et tentez de percer frontalement cette barrière. Malheureusement la personne qui l'avait érigée connaissait bien son affaire et vous avez beau essayer, rien ne se passe. De nombreuses minutes ont passées, cela fait maintenant une bonne demi-heure que vous tentez vainement de retrouver vos pouvoirs. Vous commencez à vous énerver et fermez les yeux tout en préparant un sort. Peut-être qu'en sollicitant votre pouvoir celui-ci pourrait revenir, on ne sait jamais vous dîtes-vous. Votre concentration est telle que vous ne percevez plus ce qui vous entoure et lorsque vous lancez le sort, vous vous sentez comme au fond d'un syphon, comme si vous puisiez de l'eau dans un puit à sec. La barrière ne se brise pas et vous n'accédez pas à votre magie. Derrière vos paupières le monde commence à tourner, vous avez le vertige. *Vous gagnez 1 point de Déséquilibre.* Lorsque tout s'est calmé, vous rouvrez les yeux et êtes agressé par une lumière aveuglante, vous êtes revenus dans la réalité. Vous souffrez de tout votre être et ressentez à nouveau toute la haine qui vous animait de votre vivant. Vous entendez au loin les bruits d'une grande fête, vos ennemis et vos anciens sujets doivent être en train de fêter votre mort. Il n'y a personne autour de vous, vous croyant mort on a dû vous laisser là, au milieu d'une mare de sang, s'en plus se préoccuper de votre corps, comme si vous n'étiez qu'un misérable paysan sans importance. Vous n'avez pas le temps de poursuivre plus loin votre raisonnement que vous vous sentez comme aspiré, tout tourne à nouveau autour de vous et vous vous écroulez tandis que le noir total se fait autour de vous.

- Rendez-vous au 33

44

Vos mains tremblent, vous avez peur, mais vous réussissez à allumer la bougie après plusieurs essais. Vous sortez ensuite de votre lit et vous cachez dans un coin de votre chambre. Vous vous mettez à fixer l'endroit où le lutin doit arriver, vous allez le vaincre cette fois, c'est sûr. Peu de temps après, vous voyez comme une silhouette sur l'oreiller et vous apprêtez à lancer votre bougie. Mais par chance vous vous

retenez. Vous clignez des yeux, secouez la tête puis regardez à nouveau là où il devrait se trouver. Il n'y a rien, rien du tout, votre esprit commence à vous jouer des tours. Vous vous asseyez à terre et continuez de surveiller votre lit. Vous n'avez pas à attendre longtemps, rapidement vous voyez la silhouette du lutin apparaître sur le lit. Vous y regardez à deux fois cette fois, mais il semblerait que le lutin soit bien arrivé. Vous lancez donc votre bougie sur le lit dont les draps s'enflamment immédiatement. Vous n'attendez pas que le lit entier brûle, vous sortez de la chambre et fermez la porte à clef. Par malchance la maison que vous habitiez étant petit était en bois. Elle risque donc de brûler, mais ce n'est pas votre problème, après tout, tout cela n'est qu'un cauchemar. Vous sortez de la maison et vous asseyez dans l'herbe pour regarder le tout flamber. Après quelques minutes, vous voyez de la fumée puis des flammes sortir par la fenêtre de votre chambre. Une quart d'heure plus tard, la maison était en flammes. Étrangement, bien que vous habitiez à la campagne, personne ne vient, personne n'accourt. Alors que vous vous estimez satisfait et espérez avoir tué votre cauchemar, le lutin apparaît sur votre épaule.
«Tu pensais vraiment pouvoir me tuer de cette manière ? Tu es ridicule. Encore plus ridicule que je ne le pensais»
Vous n'arrivez plus à bouger, vous êtes sous son emprise. Vous sentez la terreur commencer à s'emparer de vous, vous ne voulez pas lui obéir.
« À présent, tu vas aller gentiment te jeter dans ce brasier que tu as si gentiment allumé»
Sur ces derniers mots il disparaît tandis que vous tentez de lutter contre son ordre. Rien n'y fait, après un court instant, vous vous jetez en hurlant de peur et de douleur dans les ruines encore en feu de votre maison. *Vous gagnez deux points de déséquilibre.* Vous ne souffrez que peu de temps, après seulement quelques instants, vous vous sentez sombrer, la réalité se délite.

- Si vous avez 3 points de déséquilibre, rendez-vous au 24
- Sinon, rendez-vous au 28

45

Vous sentez soudainement vos chaînes disparaître, puis la table de torture. Vous vous retrouvez debout et libre, vous jetez un coup d'œil autour de vous, mais vous vous trouvez dans le noir complet pour le moment. Vous percevez alors des petits pas légers qui se rapprochent rapidement et très peu de temps après, vous voyez votre fille sortir des ténèbres. Vous bougez alors pour la première fois que vous êtes ici et allez l'enlacer, la revoir vous fait plaisir. Vous supposez d'ailleurs que c'est grâce à elle si vous n'êtes plus attaché à cette table de torture, pourquoi ou grâce à qui sinon ? Vous prolongez votre étreinte et lui demandez pourquoi elle est là. Elle s'écarte légèrement de vous et plante son regard dans le vôtre.
«Tu vas très bientôt rencontrer le juge et il est des plus impartial, si tu le mérites il t'enverras vers milles supplices. Mais moi, je souhaite te sauver, quoi que tu aies fait, je t'aime papa. Si tu le souhaites, tu peux venir avec moi et passer la frontière de l'Autre monde. Nous pourrons alors accéder au repos éternel qui nous est dû et nous serons ensemble. Alors père, que choisis-tu ?»

- Si vous souhaitez la suivre dans l'Autre monde, rendez-vous au 36
- Si vous préférez refuser son offre, finissez de lire ce paragraphe.

Vous voyez ses yeux s'emplir de tristesse, de déception aussi.
«C'est dommage… Je te souhaites que le juge penche en ta faveur, papa… Je t'aime. Adieu»
Sur ces derniers mots, vous voyez sa silhouette disparaître peu à peu sous vos yeux. Une fois totalement disparue, vous vous sentez aspiré vers un autre lieu, un autre endroit, votre jugement vous attend…

- Rendez-vous au 19

46

Ne faisant pas le moins du monde confiance à Aarfriek et n'ayant dans le fond pas vraiment envie de devenir son esclave, vous n'obéissez pas à son injonction. Le prenant par surprise, vous vous jetez sur lui et réussissez à le faire tomber à l'intérieur du cercle rituel. Le temps d'un instant, vous voyez passer sur

son visage une expression d'étonnement extrême, puis de peur. Une seconde plus tard, vous le voyez tomber, le sol se dérobant sous ses pieds. il atterrit alors dans des torrents de feu qui s'empressent de le dévorer tout entier. Des torrents de feux qui vous étaient destinés, comme quoi vous avez bien fait de ne pas lui faire confiance. Vous sentez une partie de l'essence vitale du démon venir s'ajouter à la vôtre, vous fermez les yeux à cause de l'étrange choc que cela produit en vous et lorsque vous les rouvrez, vous vous retrouvez sur un sol de marbre, allongé dans une large de flaque de sang. Vous êtes en vie□et de retour de le monde des vivants. Par chance nul ne se trouve autour de vous, ni celui qui vous a terrassé ni une quelconque autre personne. Vous vous relevez et remarquez que vos blessures se sont refermées. Vous vous sentez apaisé, toutes vos craintes, vos haines passées vous ont quitté. Vous vous sentez prêt à prendre un nouveau départ. Vous sortez discrètement de la demeure du jeune homme qui vous a battu, le peuple et le jeune homme qui vous a battu fêtent probablement votre mort en ville, plus bas dans la vallée. Pour votre part, c'est un long voyage qui débute, un voyage de rédemption, une vie de conteur. Cette aventure se termine pour vous et vous avez gagné, vous avez trouvé la paix.

47

Vous êtes décidé, vous devez faire disparaître de ce lieu tout ces êtres que vous aviez jugés nuisible dans le monde des vivants. Tandis que vous réfléchissez à la manière dont vous allez les massacrer et regrettez de ne pas avoir vos armes habituelles ainsi que vos pouvoirs, une dizaine de couteaux de lancer bien rangés dans un étui apparaissent dans votre main gauche. Vous voilà à présent armé, en possession d'un matériel que vous maîtrisez de surcroît très bien. Vous sentez en cet instant les regards de l'assistance se poser encore plus qu'avant sur vous. ils vous fixent de leurs regards froids, vides, vous en trouvez nulle trace de peur ou d'étonnement face à l'évolution de la situation. Vous n'attendez pas un instant de plus et en une fraction de seconde, lancez deux couteaux qui viennent se ficher dans le crâne de deux hommes qui furent vos cousins. Les autres personnes présentent n'eurent pas le temps de réagir que déjà vous envoyez une deuxième volée mortelle, celle venant trouver un de vos anciens frères et un de vos gendres. Vous avez beau ne plus être dans votre monde et ne pas vous être entraîné depuis longtemps, vous constatez que vous n'avez pas perdu la main. De même votre corps semble ne pas avoir eu besoin de vous pour savoir quelle stratégie adopter, tuer d'abord les jeunes hommes et ceux qui pourraient s'avérer une menace , puis s'occuper des femmes, enfants et vieillards. *Inscrivez deux fois le code Ténèbre sur votre feuille de personnage.* Vous envoyez encore deux autre lames, avant que tous les habitants de la chaumière ne réagissent enfin. Tandis que les corps des personnes que vous avez touchées se transforment en fumée et se dissipent rapidement dans l'air, tous les autres êtres bondissent à une vitesse fulgurante. Leurs visages se distordent, ne laissant plus apparaître que des face hurlantes et distordues d'éternels damnés. Leurs yeux rouges n'expriment plus que haine et désir de vengeance, ils veulent vous détruire. De longues griffees acérées viennent remplacer leurs ridicules ongles d'hommes et vous commencez à prendre peur devant la scène d'horreur qui se déroule sous vos yeux. En quelques instants ils sont sur vous, déjà, plusieurs griffes vous lacèrent le dos. Sous l'effet d'un instinct de survie hors du commun, vous lancez tous les couteaux qui vous restent afin de creuser une fine brêche dans les rangs de ces monstres et réussissez à passer, non sans récolter quelques estafilade lors de l'action. *Vous gagnez 1 point de déséquilibre*. Tout cela n'a duré que quelques instants, au maximum six secondes, mais vous à présent hors du cercle de damnés qui venait de se former autour de vous. Ils commencent à se tourner vers vous, vous comprenez que vous n'avez plus un seul instant à perdre si vous souhaitez ne pas passer dès à présent dans l'Autre monde. Vous prenez donc vos jambes à votre cou. Vous jetez un coup d'i□l au dessus de votre épaule quelque minutes plus tard et constatez, étonné qu'on ne vous poursuit pas. Vous ralentissez donc le rythme et vous asseyez quelques instants à terre. Soulagé, vous vous endormez à même le sol, au milieu des herbes de la prairie et de leurs douces senteurs. Une bonne demi-heure plus tard vous vous réveillez, mais tout ce qui se trouve autour de vous à changé, de même que le sol qui vous soutenait.

- Si vous possédez 3 points de déséquilibre (ou plus), rendez-vous au 24
- Rendez-vous au 28

48

Vous n'avez pas fait trois pas pour sortir de la pièce que vous sentez une légère douleur au niveau de votre mollet droite, comme une piqûre. La douleur est négligeable et après une petite seconde, vous ne sentez déjà plus rien. Vous jetez un coup d'œil à votre jambe et découvrez une fléchette plantée dans celle-ci. Elle est enduite d'une matière visqueuse, probablement du poison, aussi vous vous demandez pourquoi vous vous sentez bien. Peut-être le poison est-il trop vieux, ou bien avez-vous quelque résistance particulière à celui-ci. Vous la retirez et repérez rapidement le mécanisme qui a dû vous l'envoyer, il est caché au niveau de la porte, à un endroit ou doit normalement se trouver une pierre, mais qui a été retirée ici pour pouvoir installer ce piège. Vous remarquez qu'un parchemin enroulé est calé entre le mécanisme et le mur. Curieux, vous le récupérez et le déroulez. Ayant suivi une formation de mage lors de votre jeunesse, vous savez bien sûr lire, ce qui permet de déchiffrer facilement le message laissé ici. Vous entreprenez donc de le lire.

«Mon cher ami, si tu as comme je l'espère changé et que tu m'as fait confiance, ce petit piège ne t'aura donc rien fait car dans la bière que je t'avais proposé, j'avais glissé quelques gouttes de l'antidote du poison utilisé. Dans le cas contraire, tu n'es pas digne des espoirs que j'ai fondés en toi et j'espère que le peu de poison sur la fléchette aura suffit à t'envoyer par delà la barrière, dans le vide, dans la mort. Si tu as changé, dans ce cas je te souhaites bonne chance, car tu n'es pas arrivé au bout de tes souffrances en ce lieu. Adieu.»

Ainsi Charles n'étais pas sûr que vous ayez changé. Par chance vous avez accepté son pardon et la bière qu'il vous offrait, son amitié qu'il vous donnait à nouveau, après que vous l'ayez trahi il y a de nombreuses années de cela. Vous posez doucement le parchemin sur la table, sortez ensuite de la pièce et marchez quelques temps dans le sombre couloir. Après quelques minutes de marche, le décor change brusquement autour de vous et vous vous retrouvez dans une plaine verdoyante balayée par un vent que vous n'arrivez pas à percevoir.

- Rendez-vous au 40

49

Pendant quelques instants, le juge semble lire en vous puis, affichant ce qui pourrait ressembler à un sourire s'il possédait de la peau et des muscles sur ses os, il arrêta son analyse.

«Il semble que vous n'ayez pas un si mauvais fond que cela. Votre passage par les limbes ne vous aura pas été inutile au moins. je décide de vous octroyer une nouvelle chance dans le monde des vivants. A une prochaine fois pour votre mort»

Aarfriek se met alors à hurler de rage, de colère contenue. La décision du juge ne semble pas lui plaire le moins du monde.Vous sentez un flux de essence vitale venir s'ajouter à la vôtre, vous fermez les yeux sous l'étrange choc que cela produit en vous et lorsque vous les rouvrez, vous vous retrouvez sur un sol de marbre, allongé dans une large de flaque de sang. Vous êtes en vie et de retour de le monde des vivants. Par chance nul ne se trouve autour de vous, ni celui qui vous a terrassé ni une quelconque autre personne. Vous vous relevez et remarquez que vos blessures se sont refermées. Vous vous sentez apaisé, toutes vos craintes, vos haines passées vous ont quittées. Vous vous sentez prêt à prendre un nouveau départ. Vous sortez discrètement de la demeure du jeune homme qui vous a battu, le peuple et le jeune homme qui vous a battu fêtent probablement votre mort en ville, plus bas dans la vallée. Pour votre part, c'est un long voyage qui débute, un voyage de rédemption, une vie de conteur. Cette aventure se termine pour vous et vous avez gagné, vous avez trouvé la paix.